

Marek "Mrak" Sajdok

Největší fuška kariéry



Martin Rašek ©

Dobrodružství pro Mistrovství v Dračím Doupěti (GameCon 2021)

Poděkování kolektivu PJ (Brony, Draken, Guff, Harry, Palča, Aikin, Speedy, Velen, Lacrot, Tari, ZaPa, Jerry, Tirus, Qntla)

OBECNÉ K DOBRODRUŽSTVÍ

Reálie

Historické ukotvení

Letošní dobrodružství se bude odehrávat v říši inspirované Čínou 8. Století za vlády dynastie Tsang. Pro naše potřeby je ukotveno cca do roku 730 za vlády císaře Süan-cunga, která byla jedním z nejstabilnějších období v té době a říše zažívala velký rozkvět, jak obchodní, tak kulturní. Počet obyvatel tehdejší říše se odhaduje na 50-75 milionů.

Sídlem císařské moci bylo město Čchang-an, které bylo pravděpodobně největším městem v té době na planetě. Šachovnicové rozvržení dosáhlo rozměru 10x8,5 km a poskytovalo přístřeší pro necelé 2 miliony (podle jiných odhadů až 10 mil.) obyvatel. Šlo převážně o čínskou etniku, ale žilo tam i nezanedbatelné množství cizinců - Indů, Arabů, Peršanů, Malajců, Židů a dalších. V tomto městě sídlí zločinecká organizace (Bílý lotos), jejíž je družina součástí.

Dynastie Tsang zavedla nové uspořádání státní správy, jejímž základem byl vznik 6-ti ministerstev - personální (staralo se o obsazování úřednických pozic, školy a úřednické zkoušky); daňové (to se zabývalo výběrem daní, samozřejmě); rituální (sem spadala regulace církví, atesty kněží a mnichů a v našem kontextu také regulace magie); vojenské (spravovalo armádu); trestně-právní (veškeré soudnictví); veřejných prací (organizace nevolníků a jejich služby pro císaře).

Po předchůdcích zdědili zákoník ze 7. století který se v asijském kontextu stal jakýmsi modelem práva, který přejímaly či se jím nechaly inspirovat vlády okolních království. Podobným způsobem se inspirovaly i ve věcech státní správy či urbanismu, kde město Čchang-an bylo považováno za nejkrásnější na zemi vůbec a mnohé se stavěly po jeho vzoru (v Japonsku například Heianjó - dnešní Kjóto).

Obchodní styky měla říše se všemi okolními státy a kulturami a díky námořnímu obchodu dosahovaly nejen k Indii a dnešní Oceánii, ale také do Afriky (východní pobřeží a Arabský poloostrov).

Společnost

Ačkoli byla v této době relativně velká náboženská svoboda, hlavními směry byly taoismus a buddhismus, obě filozofie však silně ovlivněny konfucianismem. Nejdůležitější pro každého člověka byla jeho rodina (pokud vzniklo opravdu pevné přátelství, přátelé se oslovovali 'bratříčku'), ve vzájemných vztazích byl vždy tím úctyhodnějším muž oproti ženě, starší oproti mladšímu. Neuposlechnutí vůle rodičů byl jeden z nejhorších společenských hříchů. V širším smyslu pak byl císař vnímán jako otec všech a tím pádem jako nejvyšší pozemská autorita, jejíž vůli se nesmí odporovat.

Společnost byla silně hierarchizovaná a každý musel vědět, kde je jeho místo. Ve vzájemném kontaktu dvou osob byla zpravidla jedna společensky nadřazená druhé. Od těch níže postavených se očekávala uctivost a podlézavost, výše postavení si mohli úplně v klidu dovolit být hrubí či arogantní.

Důležitým společenským termínem je kuan-si (hezký rozbor na anglické wiki), což je síť osobních vztahů každého jedince. Na altruismus se tu moc nehrálo, všechny vztahy (i přátelské) byly postaveny na reciprocitě, vždycky něco za něco. Tyto osobní vztahy měly větší vliv a význam než vztahy formální, a díky obrovskému byrokratickému systému říše zde vznikala velký prostor pro korupční jednání, který prostupoval celou společností.

Ženy z neurozených rodin to měly těžké - byly vnímány jako přítěž (musí se živit, než vyrostou a pak se jim dát věno, ať si je někdo vezme a odejdou z domu) a mnohdy fungovaly jako komodita směnného obchodu.

Největší zdroj příjmu pro císařskou pokladnici byl v té době státní monopol na obchod se solí, který vynášel více než polovinu ročních příjmů. Stát prodával licence obchodníkům, kteří tím získali právo se solí obchodovat. Jedná se o jeden z prvních dochovaných způsobů užití nepřímé daně, která byla majoritním zdrojem příjmů vlády.

Úroveň lékařských znalostí a dovedností byla ve srovnání se soudobou Evropou na naprosté špičce, užívaly se některé postupy, které západní medicína začala používat až v 19. a 20. století.

Běžně byl užíván tisk z vyřezávaných dřevěných destiček, právě v tomto období docházelo k rozšíření důležitých či populárních textů opravdu v masovém měřítku, gramotnost populace byla i díky státním školám na vysoké úrovni ve srovnání s jinými kulturami. Výroba papíru byla tak běžná, že od 7. století se v Číně začal používat papír toaletní, vyrobený pouze na utírání prdelí.

V Čchang-anu byl sestrojen vodní orloj, který každou hodinu odbíjel zvonem a každou čtvrt hodinu bubínkem. Stroj byl vyhledávanou zajímavostí a ještě o sto let později byla součástí úřednických zkoušek esej na téma dokonalosti/promyšlenosti tohoto stroje.

Kultura

Poezie byla nejuznávanějším uměleckým směrem. Museli se v ní vyznat i úředníci a z historického pohledu bylo právě 7.-9. století obdobím jejího největšího rozkvětu. V době našeho dobrodružství žil a působil asi nejznámější čínský básník Li Po.

Ve velkých městech vznikaly luxusní nevěstince, jejichž kurtizány byly mnohdy z různých národů (v Čchang-anu v té době byly oblíbené zelenooké bělošské blondýny), vzdělané v poezii, tanci, hře na různé nástroje a v dvorském chování. Poezii si často psaly samy a měly společenský význam - mohly si dovolit peskovat nevychované či neurvalé zákazníky a je dochován i záznam o tom, že jedna konkubína zákazníka zbila, protože byl neurvalý a strašně ožralý. Tyto high-class konkubíny byly pravděpodobně vzorem pro pozdější japonské gejši.

Na císařském dvoře působilo 9 různých hudebních souborů, každý z jiné kultury a tím i s naprosto jiným repertoárem a nástrojovým obsazením.

Při slavnostech byly časté vystoupení právě různých hudebníků či jejich uskupení, akrobatů a jiných kejklířů (dneska jim říkáme nový cirkus), divadelní představení anekdotická či

historicko-naučná, přednesy poezie a také různé sportovní aktivity - lukostřelba, lov, koňské pólo, fotbal, kohoutí zápasy a velmi oblíbené přetahování lanem.

Tehdejší společnost (hlavně i bohatí) byli také posedlí hledáním elixíru věčného života. Alchymisté zkoušeli míchat kde co a docela dost lidí následkem vypití nějakého dryjáku zemřelo. Lektvar nesmrtelnosti sice neobjevili, ale při mnohých pokusech objevili spoustu dalších věcí a toto období bývá mnohými historiky považováno za kolébku moderní chemie.

Vše spojené se smrtí bylo považováno za nečisté či nehodné, proto kati a řezníci byli jedněmi z nejostouzenějších povolání. Jatka musela být skryta, aby ani náhodou nebyl možné pro nezvaného spatřit akt usmrcení zvířete.

Důležitá byla víra v posmrtný život a v duše předků. Při pohřbu je bylo potřeba vybavit na onen svět (podobně, jako faraony či jiné) a také jim pravidelně obětovat peníze, ať se na onom světě mají dobře a nevrací se na svět tento. Strach z duchů byl velmi rozšířen, před vchody do domů se stavěly 'zdi duchů', které jim měly bránit ve vstupu. Zeď bylo třeba obejít a všeobecná víra tvrdila, že duchové chodí pouze rovně, a tak se o zeď zastaví.

Družina

Historie družiny

Celá družina pochází ze stejné malé vesnice (Baojin Da Džichuei) kdesi na druhé straně císařství, než kde je hostinec s EOY. Všichni jsou podobného věku, maximální rozdíl mezi postavami je tak 5 let (kvůli efektům stárnutí - ať jsou na tom podobně). Do této vesnice se před tisícem let ukryl zběh z Kultu EOY. Občas se některému jedinci v Kultu jejich cesty nezamlouvaly a zkusil uniknout. Většinou byl dopaden, ale za ty tisíce let se několika osobám opravdu podařilo zmizet a začít žít nový život někde jinde. Jeden z nich se usídlil v osadě, která se stala vesnicí, ze které pochází družina. Všichni jsou díky tomu nejen vzdáleně spřízněni mezi sebou, ale mají jisté malé nadání na práci s energií EOY - není dost velké, aby je uchránilo od ztráty životního potenciálu, ale je to dost na to, aby se s použitím patřičných nástrojů mohli pohybovat v mimoprostorové části EOY.

Vesnice byla chudá a trpěla pod přísným pánem a družina, jako děti, zažívaly nejhorší možné útrapy. Jejich vlastní i nevlastní rodiče byli lidé zoufalí a často zlí. Děti musely tvrdě pracovat a snášet psychické i fyzické utrpení, když si je dospělí vzali za snadné oběti. Proto někdy v období, kdy jim bylo v průměru 9-10 let, z vesnice utekli. Díky svým rozličným talentům se jim podařilo dostat se až do tak velkého města, že se v něm dokázali ztratit. Žili na ulici, ale nedařilo se jim špatně. Jako sehraný tým si brzy osvojili několik postupů, jak dospěle obrát a komu kradené zboží následně prodat. Za nějaké dva roky je oslovili lidé z podsvětí a naverbovali je. Tam dostaly postavy výcvik dle svých schopností a měli být nasazení odděleně, podle potřeb organizace. Ukázalo se však, že z jakéhosi nepochopitelného důvodu jsou jejich výkony podprůměrné, pokud nejsou v akci všichni spolu. Jejich nadřizený prokázal moudrost když z nich udělal skupinu, která pracovala vždy pospolu. Nakonec se v organizaci propracovali tak vysoko, že byli posíláni na specifické

mise po celém císařství (bylo jim kolem 20ti). Několik let dělali různé práce a teď, když jim je kolem 25ti jdou na nejdůležitější misi dosavadní kariéry - unést princeznu.

Můžou si vybrat krytí a podle něj jsou vybaveni a mají krycí storku. Do hostince přijeli dřív, než princezna s doprovodem, ubytovali se hned ve vedlejším křídle od toho panského, které bylo rezervováno pro princeznu.

Krytí

Jak konkrétně své krytí uchopí je naprosto na hráčích. Zde několik ukázkových případů, které mohou posloužit jako tipy, pokud by si družina s přípravou naprosto nevěděla rady:

- **Obchodníci** - Jsou prostě potulní obchodníci vracející se z dlouhé cesty. Jeden obchodník, písař, dva strážci a pak nádeníci, mají vůz a tažný dobytek, nějaké věci na prodej, licenci atd.
- **Duchovní** - Mniši na svaté pouti. Takto mají nejvíce 'soukromí' od NPCček, ale taky sebou mají jen málo věcí.
- **Návštěvníci Pivoňkového festivalu** - Jako spousta jiných putují na festival. Příslušníci bohatší vrstvy obyvatelstva.
- **Performeré na Pivoňkovém festivalu** - Pochopitelně družina není známá o to víc budí zvědavost, co vlastně chtějí na festivalu předvést. A princezna, ta miluje kejklíře...
- **Nižší státní úředník se svými podúředníčky** - Např. sjednocovači písmen, vlezlí statistici, co provádí pravidelné sčítání lidu a zvěře.
- **Dobrodruzi, žoldnéři** - Záchranná varianta pro družiny, co nemají čas vymýšlet ducha družiny. Ostřílení bojovníci mají spoustu historek, které si nejedna princezna ráda vyslechne...

Protože se děj odehrává na východě, rozhodli jsme se postavám dovolit používat jeden styl bojového umění - sami si mohou vybrat, jaký styl to bude a jeho číselné parametry odpovídají jedné zbraní (nebo dvojici zbraní), které může dané povolání používat.

Příklad: Zloděj může mít kung-fu cesty kudlanky - dvě dýky

Válečník může použít cestu nosorožce - halapartna.... Atp.

Protože je družina ve službách mocného zločineckého syndikátu, je vázána různými pravidly. Její složení by mělo obsahovat alespoň 1x od každého základního povolání, zbytek už je na nich.

Kouzelníci jsou v Číně vázáni spoustou pravidel a agenti syndikátu je musí také ctít, protože jejich kouzelníci musí mít možnost 'být oficiální'. To zahrnuje mimo jiné seznam 'nebezpečných' praktik, kde skutečnost, že je někdo ovládá, je v soudních procesech brána jako přítěžující okolnost. Jsou to všechna bojová kouzla a kouzla ovlivňující mysl a chování cíle. Kouzelníci jsou pak velmi často vedeni jako 'obvyklí podezřelí', na něž se vyšetřovatele obrací, pokud dojde k nějakému zločinu s užitím magie.

EOY

Poznámka: Informace ke kultu EOY není potřeba znát pro 1. část dobrodružství.

EOY je jméno jedince jistého druhu entit, které žijí mezi dimenzemi světů a jejichž fyziologie, můžeme-li vůbec použít toto slovo, je naprosto odlišná čemukoli na světě, ve kterém žijí postavy.

Tyto bytosti vnímají tok času jiným způsobem, jejich existence není nutně časově lineární. Základní složkou jejich těl je pro nedostatek lepších slov energie, která, pokud se mají dobře, se kumuluje a entita sílí. V dobách nedostatku entita slábne a zmenšuje se. V jednom z těchto období nouze se jedinec EOY vydal na dlouhou výpravu mnohovesmírem, na jejímž konci se usídlil na světě postav. Proč, to se přesně nedá určit.

Usídlil se v Číně v horách, kde se projevoval jako malá jeskyně. Ta se živila životním potenciálem bytostí, které do ní vstoupily. Nejdřív to byla jen malá zvířata, hledající úkryt. Poté hladoví predátoři, přilákáni spoustou mrtvol menších zvířat. Když ale EOY sílilo, jeskyně se zvětšovala. Později tedy i nějací lidé, kteří v malé jeskyni hledali útočiště před rozmary počasí.

Zásadní okamžik však přišel, když se do jeskyně (která začala být lidmi považovaná za prokleté místo), došla Šiudaj Faya (Rýžový výhonek), zapovězená ze své vesnice kvůli těhotenství, ačkoli nebyla provdaná. Uchýlila se k jeskyni v nejtěžší chvíli a možná to jí zachránilo život. Přicházela totiž už v porodních bolestech a jakmile se trochu uložila na hlíně a kamení, zázrak zrození na sebe nenechal dlouho čekat. EOY se z ní i novorozeněte pokusil klasicky 'vysát' jejich životní energii, ale nešlo to. Extrémní nervové vypětí matky i dítěte v průběhu porodu jim poskytlo jakýsi štít, kterým síly EOY nepronikly.

Prokletá jeskyně pak matce s dítětem sloužily za útočiště a hlavně malý synek postupně poznával EOY více. Entita je v principu vůči lidskému vnímání pasivní, jde ji 'jen' o krmivo, čímž je životní energie bytostí (v této části mnohovesmíru). Když se setkal s bytostmi imunními na jeho vliv, začalo být trochu zvědavé, bylo to přece jen poprvé po jeho návštěvě. Ale i matka se synem prokázali čest svému druhu a rychle se zorientovali - pokud EOY sílí, jejich životní komfort se zlepšuje. Jeskyně se rozrostla, později přestala být jeskyní a stala se malým zahloubeným domkem. Ale rostla i síla syna - ukázalo se, že dokáže 'přebytečnou' sílu EOY používat na různé věci.

EOY potřebuje podle své velikosti jistý příjem energie, aby neslábl. Pokud je příjem energie vyšší, přebytek se ukládá v jakémsi 'vaku', který, pokud je plný 'k prasknutí', zpětně zvyšuje sílu a velikost EOY. Počínaje synem Šiudaj Faya vznikla linie lidí, kteří jsou schopni do tohoto 'vaku' šahat a brát si energii. Tímto způsobem za 2500 let, co je EOY v tom světě, vyrostl v obří hostinec (skoro vesnici) s početným kultem nadaných.

EOY samo o sobě o nic přímo neusiluje, spolupráce s lidmi mu vyhovuje a je pro něj přínosná (dlouhodobě sílí).

Jediná jeho aktivita byla, když asi po 500 letech na tomto světě mizení lidí v okolí přilákalo do jeho končin Ťin Manšó (Zlatý Hroznýš), zlatého draka a patrona celé provincie. Ten vycítil zvláštní působení síly u skupinky malých domků. Přistál opodál a v lidské podobě přicházel pohovořit s místními a zblízka se na anomálii podívat. EOY ho však vnímalo jako vyjímečné sousto, na které se jen tak nepodaří narazit, a proto draka okamžitě 'spolklo' (vytvořilo minidimenzi, ve které ho uzavřelo a pomalu tráví). Drak se samozřejmě pokoušel dostat ven, ale stále početnější a silnější kult nadaných našel způsoby, kterými ho uvázat lépe. Od té doby EOY sílilo rychleji a ostatní draci se místu vyhýbali.

Jediný komunikační kanál, který EOY se svými následovníky používá, je vizuální. EOY je schopno z dílčích matric, které se nacházejí v myslích nadaných, skládat obrazy, kterými komunikuje. Ale zároveň v nich i 'sní', což v praxi dost stěžuje možnosti překladatelů - není naprosto jisté, co je sdělení pro nadané a co je jen 'přemýšlení nahlas'. Proto je schopnost číst tyto vize/sny a hledat v nich význam jedna z nejceněnějších mezi nadanými kultisty.

Kult EOY

Poznámka: Informace ke kultu EOY není potřeba znát pro 1. část dobrodružství.

Historie

Otcem zakladatelem Kultu byl syn Rýžového výhonku. Ten jako první navázal 'kontakt' s bytostí EOY a také jako první projevil nadání pracovat se silami, které EOY obklopují. Měl tři děti které založily současné tři rodiny, které jsou v Kultu sdružené (tak praví legenda, realita byla složitější).

Rané období (než EOY sluplo draka) bylo pro Kultisty v porovnání s obdobími pozdějšími nejtěžší - EOY nebylo zas tak mocné, aby život v něm byl nějak extrémně pohodlný a nutnost ho živit čím dál tím větším počtem lidí dělala místu špatnou pověst. Ale Kultisté to období překonali a když EOY sluplo draka, jeho moc začala prudce růst a spolu s ní i možnosti Kultu.

Protože EOY přivedli do podoby malé osady u horské stezky, myšlenka zájezdního hostince na sebe nenechala dlouho čekat. A tím postupně vznikl Kultu i solidní příjem.

Za ta staletí si Kultisté vytříbili různé způsoby, jak nechat osoby 'zmizet'. Samozřejmě se zaměřují na ty méně podstatné osoby a jejich největším parťákem je drsné horské prostředí. Kde se i bez jejich pomoci stávají fatální nehody docela často. Kultisté dokáží používat sílu EOY i mimo jeho zdi, dosah se rozšiřoval s rostoucí mocí bytosti, dnes je to okruh asi 50km kolem hostince, ve kterém mohou Kultisté působit svým nadáním. Přivolávají bouře, strhávají laviny, rozbouří řeky. Cokoli, co zakryje, jak doopravdy oběti zemřely (stářím) a společnosti nabídne srozumitelný důvod jejich smrti - nehoda v horách.

Organizace

Kultisty EOY lze organizačně rozdělit podle několika rovin:

- dle úrovně (kruhu) zasvěcení - Kruh 0 až Kruh 5
- dle příslušnosti ke Stezce - Stezka Místa, Stezka Mysli, Stezka Míru
- dle expozice vůči našemu světu - žijící v EOY, žijící v našem světě

Kruhy zasvěcení

Kult pracuje v několika **kruzích zasvěcení**. Každý jedinec, který se v hostinci některé ze tří rodin narodí, je potenciální nadaný. Proto někdy kolem 14. roku vstupují do tréninkového programu, který má za úkol je seznámit s možnostmi EOY a práce s jeho energií, stejně jako odhadnout míru nadání. Kruhy zasvěcení jsou následující:

Kruh 0 - tento status má velmi málo kultistů - buď jsou nadaní opravdu málo, nebo jsou slabší v mentální oblasti a tedy není dobré jim svěřovat jakoukoli výraznou odpovědnost. Všechny děti před vstupem do výcviku také spadají do této kategorie.

Kruh 1 - většina Kultistů je na tomto stupni. Jejich nadání je dostatečné pro základní práci s energií EOY a s nástroji, které Kult za staletí vyvinul pro usnadnění některých postupů. Mají svěřenou jistou míru důvěry a odpovědnosti, pokud se však děje něco důležitého, nemají zasahovat a musí kontaktovat nadřízené.

Kruh 2 - druhý nejpočetněji zastoupený stupeň mezi Kultisty. Tito už mají nadání větší a práce s energií EOY jim jde lépe, proto také mají větší důvěru a zodpovědnost v rámci Kultu a jeho tajných aktivit.

Kruh 3 - Na tomto stupni dochází zpravidla k 'oficiálnímu úmrtí' Kultisty - pro svět venku 'zemře' a je pochován na rodinném hřbitově za hostincem, ale osoba stále žije, avšak stáhne se do ústraní mimodimenzionálních prostor EOY. Zde se podílí na chodu Kultu a bezpečnosti celé operace. Lidé z tohoto Kruhu nejčastěji zametají stopy po velkém krmení EOY.

Kruh 4 - Na tomto stupni jsou ti nejmocnější kultisté a zastávají nejdůležitější posty v Kultu, mají na starost obecnou bezpečnost komunity, strategické plánování budoucnosti apod. Oficiálně již nikdo z nich tam venku nežije. Tři Strážci Stezek mají tento stupeň.

Kruh 5 - Toto je stupeň velekněze, nejvyšší a nejmocnější post, kterého může nadaný kultista dosáhnout.

Stezky

Stezka Míru

Tito kultisté vyžívají energii EOY ke zlepšení svých fyzických a bojových dovedností. Jsou zodpovědní za fyzickou ochranu Hostince i skrytých aktivit kultu.

Poznávací znamení

- ozdoba ze železa (zpravidla náramek); může být kdekoliv
- nicméně železné ozdoby nosí pouze kultisté klanu Strážce Míru
- už od pohledu namakaní lidi
- zpravidla v světle šedých róbách.

Postávají různě v rozích a pozorují zda hosty někdo obtěžuje či zda se někde schyluje k hádce. Jsou k dispozici pro zápas v určené budově. Pohybují se ve skupinkách cca po 3 lidech.

Pasivní dovednost

Bonus do ÚČ a OČ ve výši úrovni kultisty.

Speciální schopnosti

1. Medvědí stisk - musí být schopni rychle případné neurvalce zpacifikovat a nejlépe vyhodit či odvléct do pokoje kde vychladne - použije energii EOY a zvětší si 2x sílu
2. Smrtonosná kudlanka - 2x Damage
3. Nezdolná želva - 2x více životů
4. Hbitá opice - 2x akcí za kolo
5. Nehynoucí Fénix - 1x za den je schopný během 2x kol koncentrace na EOY "srůst" do 100% životů. Může spustit jakmile má $\frac{1}{4}$ nebo méně životů.

Stezka Místa

Tito kultisté tvarují energii EOY do fyzické podoby. Vytvořili budovy hostince v jejich současné podobě, jsou schopni ovlivňovat počasí a přírodu kolem hostince. Strhávají laviny a jinými dalšími způsoby zametají stopy po krmení.

Poznávací znamení

- ozdoba z vepřovou srstí nebo kůží; zpravidla pásek nebo náramek
- na části by měli být prasečí štětiny
- nosí róby různého odstínu zelené

Starají se o pořádek, úklid, zvířata, "opravy". Neustále někde pobíhají, zametají, uklízejí, přenášejí něco nebo stavějí.

Pasivní dovednost

Cestují mezi místnostmi v hostinci bez potřeby uzlových místností. Pomyslí si, vstoupí do dveří a vystoupí, kde potřebují.

Speciální schopnosti:

1. Stříbrný podnos - musí plnit potřeby hostů, takřka v nulovém čase, proto sebou mají hedvábnou zástěru pod kterou strčí ruku a ihned se jim zhmotní jakýkoli pokrm či nápoj na stříbrném tácu. Dělají to potají, buď v jiné místnosti nebo alespoň za rohem.
2. Dvířka nebeské pomoci - když potřebují nějaké nářadí či sud něčeho, stačí jim pomyslet a otevřít libovolné dveře a tam to najdou
3. Mistrovství živlů - znásobují efekt živlu - hašení vodou, pálení, praní, výkopy, zákopy, sušení atd.
4. Změna povrchu - změni jakoukoli podlahu v bahno, politou vodou, olejem, dřevo v kámen či ocel. Stejně tak stěny či střeche.
5. Požehnání hojnosti - zvíře, věci, pokrm, nábytek - na požádání zasvěcence se zdvojnásobí
6. Zimní bouře - je schopný strhnout lavinu kamení či sněhu, zavát stopy či zavalit věc stromy či kameny

!Snaží se vše dělat tajně! Aby je nikdo u toho neviděl!

Stežka Mysli

Tito kultisté dokáží pomocí energie EOY manipulovat s myslí svých obětí. Čtou, mažou a přepisují vzpomínky, dokáží na dálku sledovat dění ve vlivu EOY.

Poznávací znamení

- ozdoba z nebesky modrého tyrkysu (blankytný kámen); může být kdekoliv
- tyrkys nosí pouze kultisté klanu Strážce Mysli!
- už od pohledu velmi distingovaní a upravení lidé
- zpravidla v modrých róbách různého odstínu

Procházejí mezi lidmi. Působí jako průvodci či důvěrníci. Specialisti na etiku. Pokud je potřeba něco materiálního - zavolají si "zelenáče" ze Stežky Místa. Působí, "že to tam mají na starost".

Pasivní dovednost

Aura ranní rosy - šíří kolem sebe klid, mír a důvěryhodnost. Mírní emoce a je automaticky považován za důvěryhodnou osobu.

Speciální schopnosti:

1. Hadí odhad - musí rychle odhadnout potřeby a náladu hosta.
2. Jarní déšť - je schopný potřebnou myšlenku dané osoby z nutkavé a důležité změnit na méně podstatnou až bezvýznamnou.
3. Jezero křišťálového jasu - čtení myšlenek dle pravidel po pokročilé 1xhodinu
4. Letní vítr - vnukne osobě myšlenku či nápad, je schopný vyvolat pohyblivou iluzi
5. Haiku zimních dnů - přepisuje člověku celé vzpomínky a zážitky

Za léta praxe má kult provoz hostince dost vychytaný - všechno zpravidla klape, jak má. Samozřejmě lidský faktor a náhodu nelze nikdy vyloučit, ovšem kvůli opravdovému

charakteru jejich podnikání jsou kultisté efektivní právě i v řešení rozličných krizí, takže zvenku běh hostince vypadá jako ukázkový příklad dobrého managementu.

Krise se 'spolknutím' princezny bytostí EOY je umožněna právě a pouze proto, že než nastane, dojde u hlavních kněží k rozhodnutí odstranit velekněze kvůli jeho pokročilé senilitě a nahradit ho někým přičetným. Proto se krátce po začátku hraní (kdy se mimo jiné zjeví u postav s nepochopitelným prohlášením) hlavní kněží starého velekněze zmocní, zabijí ho a pak dlouze s 'vnitřním kruhem' rokují a vybírají nového velekněze z řad vyšších kněží. Provádějí to naprosto izolovaně od hostince a zbytku kultu, pracujícího v něm.

Počty kultistů EOY

Kultisté žijící veřejně

- 6x ve vedoucích funkcích podniku, všichni kultisté III. kruhu, rozdělení mezi specializace
- 22x střední management, napříč specializacemi, dílčí odpovědnost za svěřené úseky, kultisti II. kruhu
- 15x talentovaní v učení, jsou zástupci aktivních kultistů III. a II. kruhu, jsou mladí, ale jejich potenciál práce se silou EOY je veliký, jsou to kultisté I.+ kruhu (první kruh s možností postupu výš, až uzraje čas)
- 15x pomocníci pro kultisty s lepším postavením, věkově různorodá skupina, jsou zasvěceni v I. kruhu, ale výš už to nikdy nedotáhnou. Nejstarší koc z téhle skupiny je hlavní účetní podniku.
- 9x kultisté pouze se zrnkem talentu, u dvou jedinců v kombinaci se zrnkem rozumu, dělají pouze pomocné práce, stejně jako námezdní síly. Kultisté 0. kruhu
- 3x mládež v zácvikovém období, zkoumá se síla jejich talentu a na konci zkušebního období jsou zařazeni do jednoho z těchto tří kruhů - 0.; I.; I.+

Kultisté žijící v utajení

- 1x Velekněz - záhy zemře, kultista V. kruhu
- 3x Hlavní kněží - Strážce Stezky Místa, Mysli, Míru - všichni kultisti IV. kruhu
- 6x vysoce postavení členové kultu - po dvou v každé větvi, všichni kultisté IV. kruhu
- 11x aspirující talentovaní - různě rozdělení mezi specializace, všichni kultisté III. kruhu

Nástroje Kultu

Kult si za ta staletí spolupráce s cizí bytostí dokázal vyrobit i nástroje, které mu v soužití s EOY pomáhají - **emulze a zesilovače**.

Emulze slouží jako přímý zdroj energie pro méně zkušené kultisty. V místnostech pro trénink schopností jednotlivých Stezek (Sledovací místnost, Dílna, Tělocvična) jsou vytvořena zařízení, která tuto emulzi extrahují. Emulze je slizká mazlavá hmota s hustotou bláta. Kultisté nosí u sebe ve váčku několik dávek, aby mohli dle potřeby rychle použít silnější schopnosti.

Zesilovače jsou nástroje zostřující a zesilující práci s energiemi EOY. Kultisté třetího a vyššího kruhu mají k dispozici jeden svůj, níže postavení kultisté mohou dostat zesilovač zapůjčen k vykonání nějakého úkolu.

Kultista s nadáním je sám o sobě schopen používat sílu EOY, ale ne v nijak závratné míře. Proto vznikly tyto nástroje, aby bylo možno strhnout svah kopce nebo pozměnit vzpomínky velkého počtu lidí.

Schopnosti Kultistů

Způsob, jakým Kultisté pracují s 'přebytkovou' energií EOY se podobá práci kouzelníků s magií. Ale není jím a energie EOY není magenergií - není tedy pro alchymistu viditelná.

Co dokáží s energií dělat je dost široký záběr - od pomoci při úklidu či obstarávání hostince až po strnutí svahu na obchodní výpravu v rámci zahlazení stop. Oblasti jejího využití jsou tedy následující:

- Pomoc s chodem hostince - nejčastější aplikace, avšak musí být prováděna opatrně, aby si toho návštěvníci nevšimli
- Sledování - cokoli v oblasti EOY a jeho vlivu dokáže dostatečně nadaná osoba sledovat jako v křišťálové kouli
- Úprava mysli - nadaní Kultisté jsou schopni tišit emoce, rozdmýchávat je, ovlivňovat postoje lidí i přímo měnit jejich vzpomínky či je zhyponotizovat
- Vláda nad prostředím - Kultisté jsou schopni pohybovat předměty a materiemi ve vlivu EOY

Důležité posty

Každá Stezka má svého Strážce - nejnadanějšího kultistu, který pak vede celou mu svěřenou větev kultu a jí odpovídající povinnosti.

Velekněz je pak Strážcem kultu jako celku

Bestiář

Stezka Míru

Charakteristika: Náramek ze železa, pásek z železného řetízku, světle šedá kimona.

Kruh (počet)	0 (3x)	I (10x)	II (7x)	III (2x+4x)	IV (2x)	Strážce
Úroveň	4 (36 ž.)	6 (48 ž.)	8 (72 ž.)	10 (90 ž.)	13 (109 ž.)	16 (128 ž.)
ÚČ	4+2+0 = 6	3+4+1 = 8	3+4+2 = 9 3 útoky za 2 kola	+4+4+3 = 11 3 útoky za 2 kola	+4+4+4 = 12 2 útoky za kolo	5+4+4 = 13 5 útoků za 2 kola
OČ	2+0+2 = 4	2+1+2 = 5.	3+1+2 = 6	4+2+2 = 8	5+2+2 = 9	6 + 5 + 2 = 13.
Síla	18/+4	16/+3	17/+3	18/+4	19/+4	21/+5
Obratnost	11/+0	13/+1	13/+1	14/+2	15/+2	16/+3
Odolnost	17/+3	15/+2	16/+3	17/+3	19/+4	21/+5
Intelligence	6/-2	12/+0	12/+0	13/+1	15/+2	16/+3
Charisma	9/-1	11/+0	11/+0	11/+0	13/+1	13/+1
Emulze	0	3	9	zesilovač	zesilovač	zesilovač
Výbava	Tvrzené oblečení KZ2	Tvrzené oblečení KZ2	Tvrzené oblečení KZ3	Tvrzené oblečení KZ4	Tvrzené oblečení KZ5	Tvrzené oblečení KZ6

Speciální útoky: Smrtonosná kudlanka (2x damage), Nezdolná želva (2x životy), Hbitá opice (2x rychlost), Medvědí stisk (2x síla), Nehynoucí fénix (rychlá regenerace během 2 kol)

Stezka Místa

Charakteristika: Náramek z prasečí kůže, opasek z prasečí kůže, kimono do zelena

Kruh (počet)	0 (3x)	I (10x)	II (8x)	III (2x+3x)	IV (2x)	Strážce
Úroveň	4 (22 ž.)	6 (33 ž.)	8 (44 ž.)	10 (55 ž.)	13 (71 ž.)	16 (87 ž.)
ÚČ	1+6+2 = 9	0+5+3 = 8	0+3+3 = 6	0+5+3 = 8	1+5+3 = 9	2+5+3 = 10
OČ	1+2+2 = 5	2+2+2 = 6	3+2+2 = 7	3+2+2 = 7	4+2+2 = 8	5+5+2 = 12
Síla	13/+1	12/+0	12/+0	12/+0	13/+1	15/+2
Obratnost	13/+1	15/+2	16/+3	16/+3	18/+4	21/+5
Odolnost	13/+1	13/+1	13/+1	14/+1	15/+2	16/+3
Inteligence	8/-1	13/+1	13/+1	14/+1	15/+2	17/+3
Charisma	10/+0	12/+0	12/+0	13/+1	12/+0	14/+1
Emulze	0	3	9	zesilovač	zesilovač	zesilovač
Výbava	Tvrzené oblečení KZ2	Tvrzené oblečení KZ2	Tvrzené oblečení KZ2	Tvrzené oblečení KZ2	Tvrzené oblečení KZ3	Tvrzené oblečení KZ5

Speciální schopnosti:

- Stříbrný podnos - hedvábná zástěra za kterou lze skrytě tvořit věci
- Dvířka pomoci - za libovolnými dveřmi najde potřebný nástroj
- Mistrovství živlů - znásobuje efekt použití živlů (efektivnější hašení požáru, silnější proud vody na mlýn, ...)
- Změna povrchu - metamorfování povrchu země či zdí (hlína na bahno či olej, dřevo na kov atp.)
- Požehnání hojnosti - všechno co je potřeba se zdvojnásobí
- Zimní bouře - schopnost strhnout lavinu, zavát stopy, zatarasit cestu polomem atp.

Stezka Mysli

Charakteristika: Šperk s modrým tyrkysem, modré (tyrkysové) kimono, distinguovaný projev

Kruh (počet)	0 (3x)	I (10x)	II (7x)	III (2x+4x)	IV (2x)	Strážce
Úroveň	4 (16 ž.)	6 (18 ž.)	8 (24 ž.)	10 (30 ž.)	13 (43 ž.)	16 (46 ž.)
ÚČ	0+2+0 = 2	-1+2+1 = 3	-1+2+1 = 2	0+2+1 = 3	0+2+2 = 4	0+2+2 = 4
OČ	0+1+0 = 1	0+1+0 = 1	0+1+1 = 2	0+1+1 = 2	1+1+1 = 3	2+1+2 = 5
Síla	11/+0	8/-1	8/-1	10/+0	11/+0	12/+0
Obratnost	10/+0	10/+0	11/+0	12/+0	13/+1	15/+2
Odolnost	13/+1	11/+0	11/+0	12/+0	13/+1	14/+1
Intelligence	12/+0	15/+2	16/+3	17/+3	19/+4	21/+5
Charisma	12/+0	16/+3	15/+2	17/+3	18/+4	21/+5
Emulze	0	3	9	zesilovač	zesilovač	zesilovač
Výbava						

Speciální schopnosti:

- Hadí odhad - schopnost rychle odhadnout náladu a potřeby hosta
- Jarní déšť - schopnost nutkavou myšlenku osoby změnit na méně podstatnou až bezvýznamnou (tlumení zloby atp)
- Jezero křišťálového jasu - čtení myšlenek dle pravidel 1x za hodinu
- Letní vítr - vnuknutí osobě myšlenky či nápadu, vyvolání pohyblivé iluze
- Haiku zimních dnů - přepisování člověku celé vzpomínky a zážitky

Doprovod princezny

Čarodějka Čang Che (princeznina mentorka)

Elf čaroděj, 20. úroveň (43 ž.)

Sil: 11/+0
 Obr: 15/+2
 Odl: 11/+0
 Int: 21/+5
 Chr: 20/+5
 Magy: 131 (v holi dalších 121)
 ÚČ: 5/-1 (hůl)
 OČ: 1
 Úroveň: 20

Naslouchání kouzlům: Vzhledem k úrovni hráčských postav čarodějka uslyší jakékoliv kouzelnické kouzlo seslané v celém areálu hostince. Na krátkou vzdálenost (stejná místnost, sousedící místnost) pozná, co je to za kouzlo. Cokoliv dál, ví jen "školu magie" a zhruba počet vložených magů.

Kouzla:

- Všechna z PPZ a PPP kromě žlutých, bílých, fialových a rudých blesků.
- Dále z PPE
- Cestář
- Davová hypnóza
- Dotyk upíra
- Chlad hvězd (8 magů za 3-8 HP, za každé 2 magy se rozsah zvedne o 3)
- Ledový blesk
- Neviditelná torna
- Odzbrojení
- Plošná rychlost (dosah 10 sáhů, 3 magy za cíl a kolo)
- Plošný hyperprostor
- Procházení zdí
- Temný úder (většinou nepoužívá)
- Usni

- Velké ochranné kouzlo (3 kola na vyvolání)
- Zastav kouzla

Výbava:

- zrcátko vidění
- náhrdelník bezpečí
- náušnice našeptávání
- orlá náramek na nohu
- plášť ochrany
- prsten vnímání
- lektvar chodce Jana
- prsten s rychlostí (10 magů)
- prsten neviditelnosti 2x/den
- náramek kontrolora (po dotyku cizího kouzelníka, uvidí v krystalu, kolik a jaká kouzla umí)

Chodkyně Chuenguang Qi (mistryně bojových umění)

Člověk chodec, 16. úroveň (72 ž.)

Sil: 17/+3
 Obr: 12/+0
 Odl: 14/+1
 Int: 16/+2
 Chr: 8/-1
 Magy: 56 (v meči dalších 30)
 ÚČ: 15 (chodecký meč / kung-fu)
 OČ: 3 (4 proti humanoidům)

Dovednosti:

- Magické zrcadlo: 12
- Magický střeh: 100
- Telepatie, telekineze, pyrokineze

Vybavení:

- zrcátko vidění
- náhrdelník bezpečí
- náušnice našeptávání
- orlá náramek na nohu
- plášť ochrany
- prsten vnímání
- lektvar chodce Jana
- prsten s rychlostí (10 magů)
- prsten s neviditelnou zbrojí (+5 KZ)

Kapitánka Wu Ťiang
(velitelka bezpečnosti)**Barbar šermíř, 20. úroveň (140 ž.)**

Sil: 19/+4
Obr: 13/+1
Odl: 19/+4
Int: 9/-1
Chr: 9/-1
ÚČ: 23/+2 (2 šavle, 3x/kolo)
OČ: 4 (kožená zbroj)
7 (šerm)

Dovednosti:

- Výpad a kryt +3/-5
- Útok z obrany
- Předstíraný výpad
- Jakákoliv finta z PPE, str. 16
- Léčení vlastních zranění (16 ž.)

Výbava:

- zrcátko vidění
- náhrdelník bezpečí
- náušnice našeptávání
- orlá náramek na nohu
- plášť ochrany
- prsten vnímání
- lektvar chodce Jana
- prsten s rychlostí (10 magů)
- prsten s neviditelnou zbrojí (+5 KZ)

Umělkyně Uong Liu
(princeznina dvojnice)**Člověk sicco, 12. úroveň (41 ž.)**

Sil: 12/+0
Obr: 19/+4
Odl: 12/+0
Int: 14/+1
Chr: 16/-2
ÚČ: 6 (mag. dýka, 3x/2 kola)
8 (vrh, 3x/2 kola)
OČ: 5

Dovednosti:

- Útok ze zálohy (i střelecký)
- Zabití
- Výpad a kryt +1/-2

Výbava:

- zrcátko vidění
- náhrdelník bezpečí
- náušnice našeptávání
- orlá náramek na nohu
- plášť ochrany
- lektvar chodce Jana
- prsten s rychlostí (10 magů)
- prsten s neviditelnou zbrojí (+5 KZ)

Špionka Šung Ši (princeznina dvojnice)

Člověk lupič, 12. úroveň (47 ž.)

Sil: 8/-1
Obr: 19/+4
Odl: 12/+0
Int: 14/+1
Chr: 16/-2
ÚČ: 5 (očarované dýky)
9 (vrh dýkami, 3x/2kola)
OČ: 5

Dovednosti:

- Boj beze zbraně 2x/kolo
- Pěsti 2/+7 (hlava až slabiny)
- Dlaní 1/+10 (hlava až slabiny)
- Kop 3/+15 (koleno až slabiny)
- Výpad a kryt +1/-2

Výbava:

- zrcátko vidění
- náhrdelník bezpečí
- náušnice našeptávání
- orlá náramek na nohu
- plášť ochrany
- lektvar chodce Jana
- prsten s rychlostí (10 magů)
- prsten s neviditelnou zbrojí (+5 KZ)
- zlodějské náčiní

Eunuch Enlai Fa (poslední linie obrany)

Člověk šermíř, 10. úroveň (95 ž.)

Sil: 18/+3
Obr: 13/+1
Odl: 17/+3
Int: 13/+1
Chr: 9/-1
ÚČ: 10/+1 (krátký meč a dýka)
12/+1 (šerm, 2x/kolo)
OČ: 4 (kožená zbroj)
6 (šerm)

Dovednosti:

- Výpad a kryt +1/-2
- Útok z obrany
- Předstíraný výpad
- Léčení vlastních zranění (16 ž.)

Výbava:

- zrcátko vidění
- náhrdelník bezpečí
- náušnice našeptávání
- orlá náramek na nohu
- plášť ochrany
- prsten vnímání
- lektvar chodce Jana
- prsten s rychlostí (10 magů)
- prsten s neviditelnou zbrojí (+5 KZ)
- prsten neviditelnosti 1x/den

Princezna Jin Šai Li (pravnučka Zlatého draka)

Člověk sicco, 6. úroveň (30 ž.)

Sil: 8/-1

Obr: 19/+4

Odl: 12/+0

Int: 14/+1

Chr: 16/+2

ÚČ: 8 (2 očarované vrhací dýky)
10/-1 (3 očarované hvězdice),

OČ: 5

Dovednosti:

- Výpad a kryt +1/-2

Výbava:

- zrcátko vidění
- náhrdelník bezpečí
- náušnice našeptávání
- orlá náramek na nohu
- plášť ochrany
- lektvar chodce Jana
- prsten s rychlostí (10 magů)
- prsten s neviditelnou zbrojí (+5 KZ)
- zlodějské náčiní

Podklady pro mýdlovou operu v suitě princezny

Náměty a varianty rozhovorů jednotlivých dvojic princezniných služebných porůznu v hostinci, hodí se, pokud družina pojede tuhle linku, viz. Část 1. PJ může s výhodou využít tabulku vztahů uvedenou v první části. Níže jsou jen příklady. Typické témata, která mezi sebou probírají jednotlivé postavy v princeznině suitě:

- smrt Mágyně a podezření, že to nebyla nešťastná událost
- nevraživost mezi jednotlivými členkami (viz tabulka vztahů)

Rozhovor Kapitánka - Princezna

Kapitánka se bude starostlivě ptát Princezny, jak se cítí po té hrozně NEŠŤASTNÉ události, kdy zemřela Mágyně. Princezna se svěří, že se obviňuje ze její smrti.

Princezna

“Byly jsme šťastné a veselé, po tak dlouhé jízdě jsme se potřebovali protáhnout a trochu vyblbnout. Pošťuchovali jsme se a vzájemně špičkovali. Nebyly jsme dost opatrné, ten sráz jsme úplně ignorovali. A pak... V ten moment jsme obě věděli, že je konec. Můj poslední dotek, postrčení. Ten její pohled do mých očí a ta otázka - PROČ? Pak jen hluboké ticho, pomalu padající tělo a svrbění konečků prstů z posledního dotyku. Já jsem ji zabila Kapitánko, to já ji strčila z toho srázu!”

Kapitánka

“Princezno, takhle prosím neuvažujte. Všechno jsem viděla (lež) a mohu vás ujistit, že se jednalo pouze o nešťastnou náhodu. Víím, že jste si s Mágyní byly velmi blízké a její smrt vás velmi zasáhla. Ale prosím, Mágyně uklouzla, nenesete žádný podíl na této tragické události...”

Rozhovor Čarodějka - Umělkyně

Čarodějka bude hustit do své dcery, že se chová příšerně a že si všimla, že už dnes vypila dost chlastu. Bude to znít mentorsky (aha! promlouvá k princezně), ale zároveň i mateřsky (aha... to bude asi její dcera). Postavy neví, jestli mluví s pravou princeznou.

Umělkyně bude oponovat, že “jako princezna” se chová jako princezna a chlast se od princezny očekává. Zároveň zapíjí smutek za nejlepší kámošku. Zároveň ji vmete do tváře, že sama by měla truchlit, neb ji umřela velká spojenkyně v pletichaření proti Kapitánce...

Rozhovor Špionka - Chodkyně

Špionka bude mít prakticky radost ze smrti Mágyně.

“Odešla vlezdoprdleka. Tak dlouho šplhala a přetvařovala se, až si nabila držku. Viděla jsi ten ksicht Čarodějky a Kapitánky? Čarodějka začala počítat, ke komu se začne lísat, aby zase mohla hrát ty svoje hry. A Kapitánka měla na čele napsáno - A doprdele, tohle si odskáču u samotného Panovníka!”

Chodkyně bude jen mlčky sedět a občas jen utrousí - “Hm.”. Je vidět, že myslí na něco úplně jiného. Když Špionka odejde do sauny, chvilku ještě posečká a pak si pro sebe řekne:

“Byla moc rychle ztuhlá, sotva jsme ji ohli na koně. Tohle se mi moc nelíbí”.

Rozhovor Kapitánka - Čarodějka

Jako dvě nejvýše postavené v družině budou řešit ochranu Princezny:

Kapitánka:

“Jak jsi jí mohla dovolit ten přesun do jiného paláce? Taky ses mohla za mě přimluvit! Ted’ je celý plán obrany a stráží v prachu, musíme improvizovat! Princezna je celá rozrušená a tohle nám rozhodně nepomůže. Někdo vypadne z role a Princezna bude ještě víc v ohrožení. Vždyť se podívej na Umělkyni, začala chlastat a přestat se ovládat. Měla bys jí domluvit, jako dceři...”

Čarodějka se bude bránit:

“Za bezpečnost jsi zodpovědná, tak se trochu snaž. Barák jak barák, nedělej z toho drama. A dceru neřeš, tu si dokážu srovnat sama. Hlavně se postarej, aby se nestal další malér jako s Mágyní.”

Rozhovor Kapitánka - Chodkyně

Obě dámy budou řešit smrt Mágyně.

Chodkyně:

“Nech zajistit tělo naší sestry. Není teď čas moc pátrat po tom, co se stalo. Ale chci, aby tělo bylo neustále hlídáno a neporušeno! Možná je to jenom pocit, nicméně raději se mýlit než litovat...”

Kapitánka:

“Jak myslíš. Je to ale další oslabení ochrany Princezny. Strážit mrtvou a ohrozit živou...”

Rozhovor Princezna - Chodkyně

Princezna se opět bude svěřovat, že za smrt Mágyně může ona.

Princezna

“Kapitánka mi nevěří, ale vy mě snad pochopíte. Víte, stále mám před očima ty její oči. Ten strach z neodvratného konce. Já cítila, jak mé ruce zatlačily a pak... Cítila jsem, že díky mě ztratila poslední špetku rovnováhy. Vždyť já ji zabila!”

Chodkyně

“Princezno. Nemyslete na to. Kapitánka má pravdu. Můžu vás ujistit, že za smrt Mágyně nemůžete. Koupel již jistě bude připravená. Uvolněte se, podvolte se meditaci.”